



UNIVERSITÀ  
degli STUDI  
di CATANIA

# Problemi, algoritmi, diagrammi di flusso

Corso di programmazione I

Corso di Laurea Triennale in Informatica

---

Prof. Giovanni Maria Farinella

Web: <http://www.dmi.unict.it/farinella> / *Progr I*

Email: [gfarinella@dmi.unict.it](mailto:gfarinella@dmi.unict.it)

Dipartimento di Matematica e Informatica

1. Algoritmi
2. Codifica degli algoritmi: linguaggi e programmi
3. Progettazione di algoritmi
4. Diagrammi di flusso
5. Notazione Lineare Strutturata (NLS)
6. NLS: esempi

# Algoritmi

---

Dato un problema, un **algoritmo** è una sequenza di passi concepita per essere eseguita automaticamente da una macchina in modo da risolvere il problema dato.

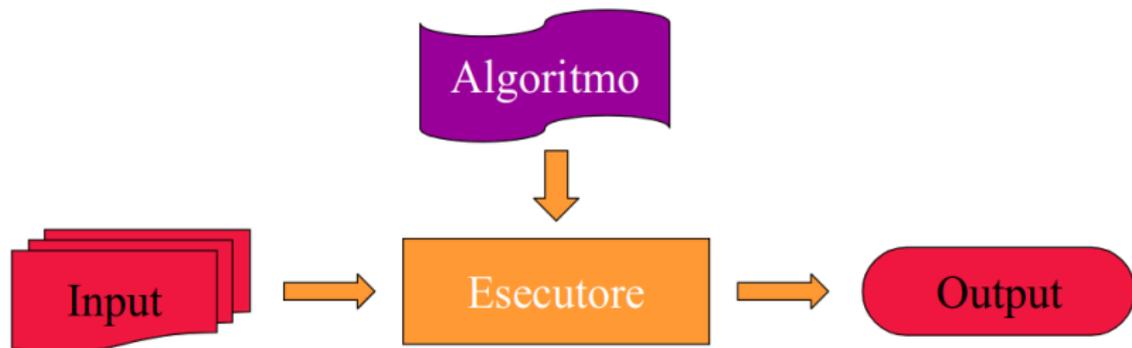
Un problema risolvibile mediante un algoritmo si dice **computabile**.

## Esempio

Preparazione del risotto ai funghi:

- Dati gli Ingredienti (riso, funghi, cipolla, pepe, ...)
- Seguire la ricetta (preparare i funghi, tostare il riso, procedere con la cottura, etc)
- Servire il piatto a tavola

# Risoluzione di un problema



1. Prendere i dati iniziali (**input**)
2. Concepire l'algoritmo e codificarlo affinché sia **interpretabile** da uno opportuno risolutore.
3. Avviare un **esecutore**.
4. Attendere la **fine del lavoro dell'esecutore** ed infine prelevare lo **output**.

# Risoluzione di un problema: uomo vs macchina



Uomo è **reale risolutore** (concepisce algoritmo)

Macchina è solo **esecutore**.

- genera un **processo di esecuzione** e..
- alla fine di esso un output

### Algoritmo

Sequenza ordinata e finita di passi (azioni o istruzioni) che producono un ben determinato **risultato in un tempo finito.**

## 1. Azioni **eseguibili** e **non ambigue**

- “abbastanza”, “a volontà” non sono espressioni ammissibili

## 2. **Determinismo.**

- Fatto un passo, il **successivo** è uno ed uno solo, ben **determinato**.
- **Alternative** sono ammesse, ma la scelta deve essere univoca.

## 3. **Numero finito di passi.**

## 4. **Terminazione**

- NB: Numero finito di passi **non implica** terminazione.

Ogni passo deve:

- **terminare** entro un intervallo **finito di tempo**;
- produrre un effetto **osservabile**;
- produrre lo **stesso effetto** ogni volta che viene eseguito a partire dalle **stesse condizioni iniziali** (input, valori iniziali delle variabili, etc)

3 4 5 6 7 8 9 10

1. Algoritmo che non termina

1. Si consideri un numero  $N$
2. Scrivere  $N$ .
3. Scrivere il numero successivo.
4. Ripetere il passo precedente.

Quale algoritmo? Dipende dal tipo di input..

## 2. Ricerca di un nome in elenco

- Elenco non ordinato (lista di firme)
  - Ricerca sequenziale..
- Elenco ordinato (elenco telefonico)
  - Ricerca dicotomica..

# Codifica degli algoritmi: linguaggi e programmi

---

### Osservazione

La macchina deve essere in grado di **comprendere** l'algoritmo.

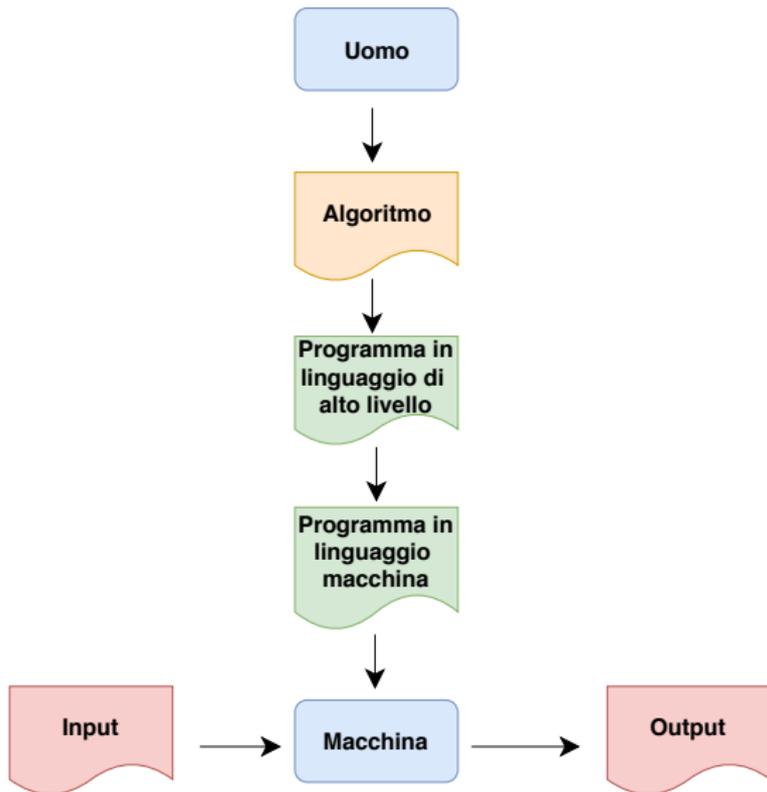
Ovvero attribuire la giusta **semantica** a tutti i passi dello algoritmo in modo che essi siano **eseguiti in modo corretto**.

### Programma

Lo algoritmo va **codificato** in un uno opportuno **linguaggio** di “alto livello”.

Il risultato di tale codifica viene chiamato **programma**

# Codifica dello algoritmo



# Progettazione di algoritmi

---

# Progettare un algoritmo

## Risotto ai funghi

1. Preparare il brodo vegetale (\*)
2. Far bollire i funghi **per 3 minuti circa**
3. Trifolare i funghi (\*)
4. Tostare il riso **fino a quando sarà ben caldo** (\*).
5. Sfumare con vino bianco (\*)
6. Aggiungere brodo vegetale
7. Cuocere **per 12 minuti** circa aggiungendo brodo vegetale **quanto basta**
8. Aggiungere i funghi trifolati e cuocere **per altri 5 minuti**
9. Lasciare riposare **per 5 minuti**

NB: I passi con asterisco rappresentano sottoproblemi.

## Un sottoproblema: Preparare il brodo vegetale

- Ingredienti: 2 gambi di Sedano, 4 carote medie, 1 ciuffo di prezzemolo, 1 cipolla grande.
- Riempire una casseruola di acqua e portare velocemente a ebollizione.
- Versare gli ingredienti nella casseruola e fare sobbollire per circa un'ora e trenta.
- A cottura completata filtrare il brodo con un canovaccio da cucina.

Un altro sottoproblema: sfumare con il vino bianco

- versare mezzo bicchiere di vino bianco
- far sobbollire a fuoco lento **fino a quando tutto l'alcool sarà evaporato**

La ricetta precedente è un esempio di cosa significa **scomporre un problema in sottoproblemi**.



Ogni sottoproblema può essere scomposto in **problemi via via più elementari**.

1

Si costruisce una **visione generale del problema**, senza scendere nel dettaglio delle sue parti

- ES: preparare il brodo vegetale.

2

Ogni parte del sistema è *successivamente rifinita* per **decomposizione** aggiungendo dettagli.

- ES: Lista di ingredienti per il brodo, come prepararli, tempo di cottura e filtraggio

3

Si opera, se necessario, mediante **successive decomposizioni**, che permetteranno di specificare ulteriori dettagli.

4

Il processo di decomposizione potrà **concludersi** quando la specifica avrà fornito **sufficienti dettagli** da poter validare il modello.

1

**Parti individuali** del sistema sono *specificate* in dettaglio.

2

La parti vengono **connesse** tra loro per formare **componenti** più grandi.

3

**Successive connessioni/composizioni** permetteranno di realizzare un sistema più completo.



Bottom up (puro) si usa spesso quando

- si hanno a disposizione **svariate componenti pronte** per essere utilizzate. Queste possono essere collegate insieme a formare componenti più grandi.
- si dispone di una certa **esperienza** nella realizzazione di un sistema che risolve lo **stesso problema o problemi simili**.



Spesso si adotta un **approccio ibrido**

## Esempio

Stampare tutti i nomi di persona presenti in un testo.

1. (TD) Leggere il testo, riga per riga, separando le singole parole.
  - (BU) Usare la funzione **getLine()**.
  - (BU) Usare la funzione **getWords()** sull'intera riga.
2. (TD) Memorizzare ogni nome di parola quando esso viene letto.
3. (TD) Stampare tutti i nomi di parola memorizzati.
  - (BU) Usare la funzione *print()* su tutte le parole.

# Diagrammi di flusso

---



La descrizione di un algoritmo è **propedeutica** alla sua successiva **codifica**.



Ma va usato un linguaggio generale, **indipendente** dalla codifica stessa:

1. diagrammi di flusso
2. pseudo-codice

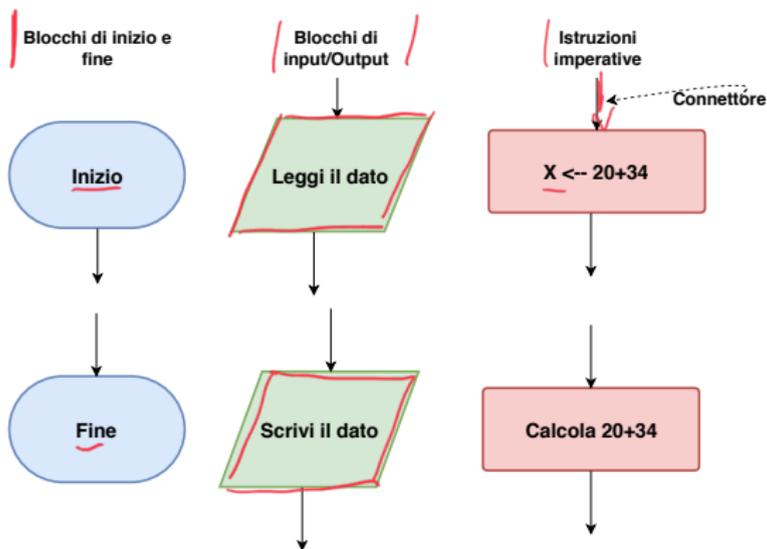
Un diagramma di flusso permette di descrivere in **modo grafico** le **azioni** che costituiscono un algoritmo nonché il loro **flusso di esecuzione**.

- I **Blocchi** rappresentano le azioni
- I **connettori** permettono di specificare in quale **ordine** vanno eseguite le azioni

# Diagrammi di flusso

## Blocchi e connettori

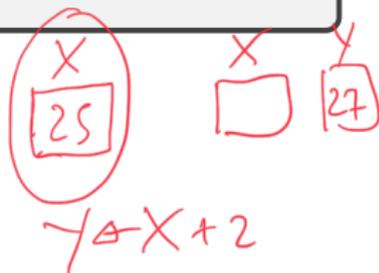
L'ordine di esecuzione delle istruzioni avviene in base ai connettori.  
La posizione dei connettori determina il **flusso di esecuzione**



Istruzioni di assegnamento

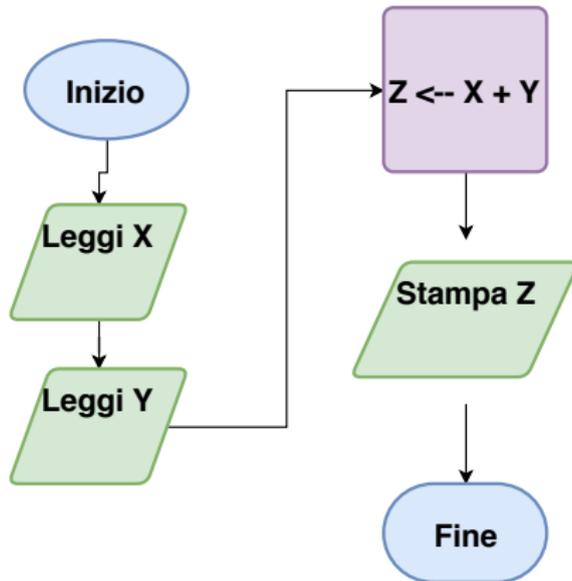
**Variabile**  $\leftarrow$  **Espressione**

- Variabile: Entità caratterizzata da
  - **nome**
  - **valore** il quale può cambiare nel tempo
  - ES: X, Y, Z, Pippo, ...
- Espressione: **combinazione** di operatori aritmetici, costanti e variabili che da luogo ad un **risultato** numerico.
  - ES:  $X + 2$ ,  $Y/2$ ,  $Y\%2$ , ...
- ES:  $X \leftarrow Y + 2$ ,  $Y \leftarrow Y/2 + Z$



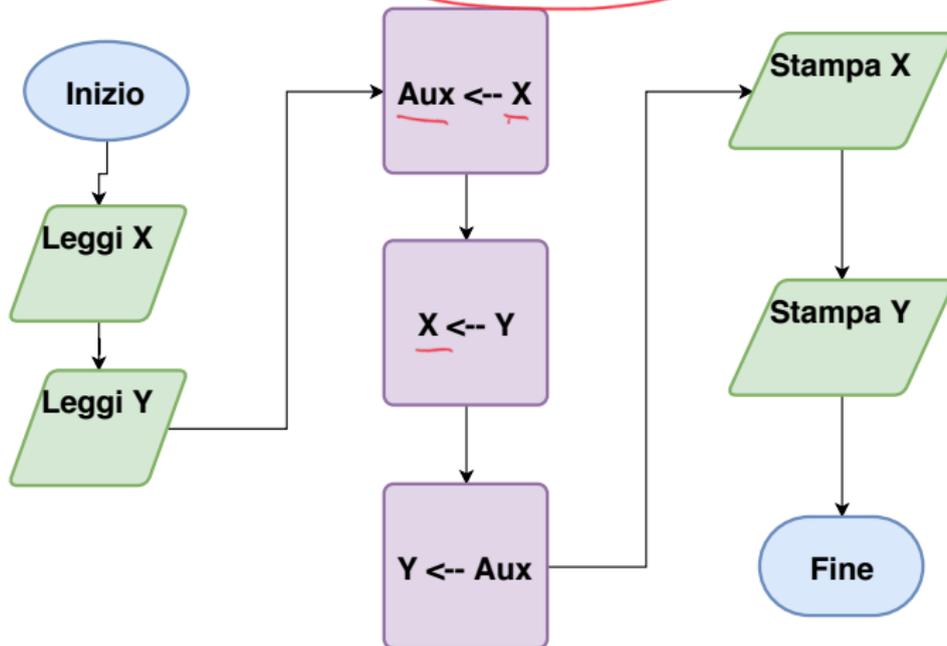
# Diagrammi di flusso

Esempio: Somma di due numeri letti in input



# Diagrammi di flusso

Esempio: Scambio di due numeri



### Istruzioni condizionali

Ci sono dei momenti in cui il **flusso** di esecuzione può scegliere tra **diverse direzioni**.

In genere, questi **salti** sono subordinati al verificarsi di una **condizione** (che può risultare vera o falsa);

⇒ Istruzione condizionale

## Proposizione

Costrutto linguistico del quale si può affermare la **veridicità**.

ES: Il numero 2 é pari  $\implies$  VERO

Il valore di verità di una proposizione è il suo essere vera o falsa.

## Predicato

Una proposizione il cui valore di verità dipende dall'istanziamento di alcune variabili

ES: La variabile  $X$  è minore di 30. / La variabile  $Y$  è maggiore della variabile  $Y$

## Valutazione di un predicato

Operazione che permette di **determinare** se il predicato é vero o falso, sostituendo alle variabili i loro valori attuali.

I valori VERO e FALSO sono **valori logici o booleani**

## Operatori relazionali

Esprimere in modo conciso i predicati mediante variabili e operatori relazionali:

= (uguale)

≠ (diverso)

≤ (minore o uguale)

≥ (maggiore o uguale)

< (minore)

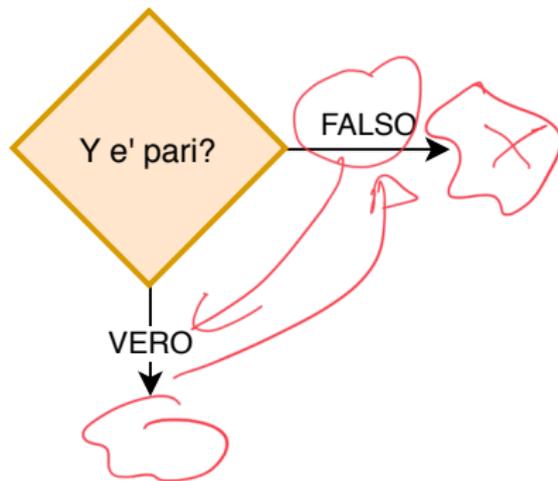
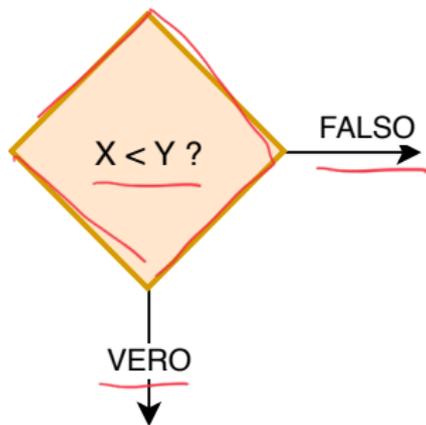
> (maggiore)

# Diagrammi di flusso

## Blocco di istruzione condizionale

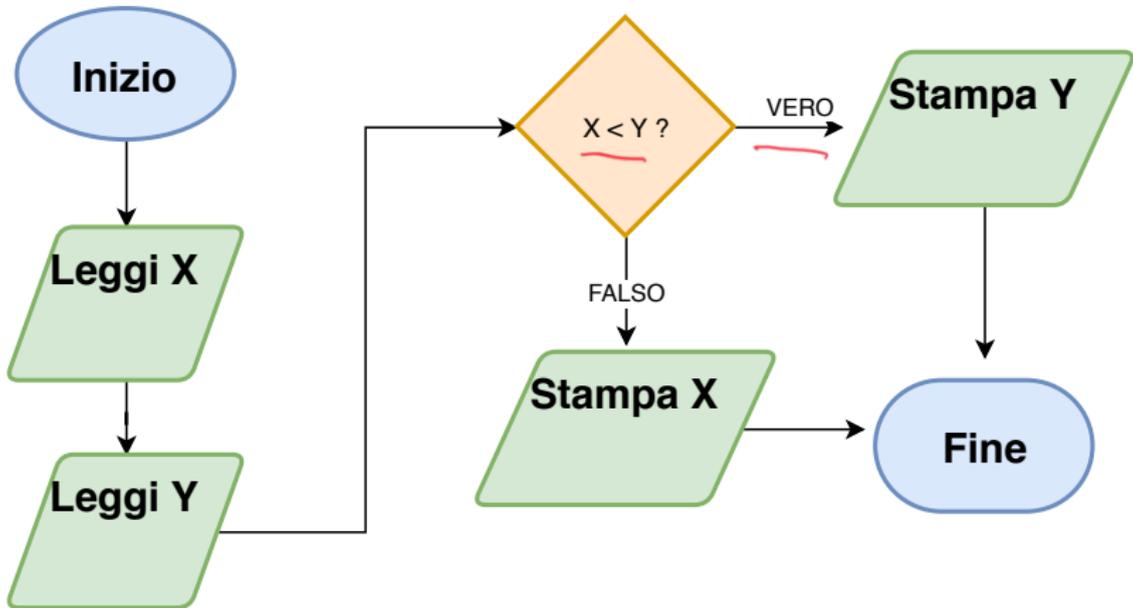


Il valore di verità del predicato " $X < Y$ " (a sinistra) o del predicato " $Y$  è pari" determina il prossimo passo nel flusso di esecuzione



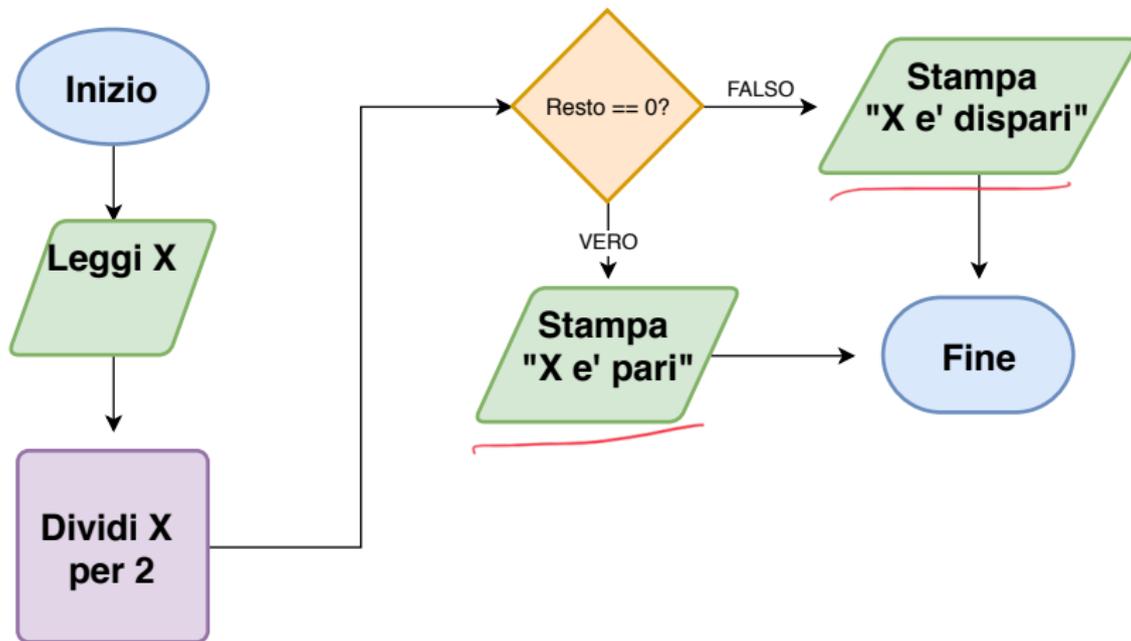
# Diagrammi di flusso

Esempio: stampare il massimo tra due numeri



# Diagrammi di flusso

Esempio: Determinare se un numero è pari o dispari

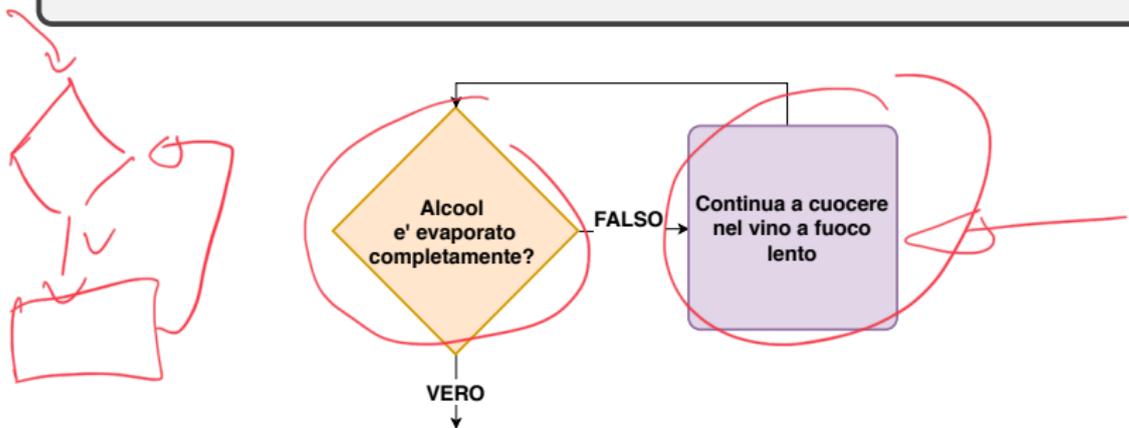


# Diagrammi di flusso

## Cicli (loop) o ripetizioni

Loop o ciclo: sfumare con vino bianco

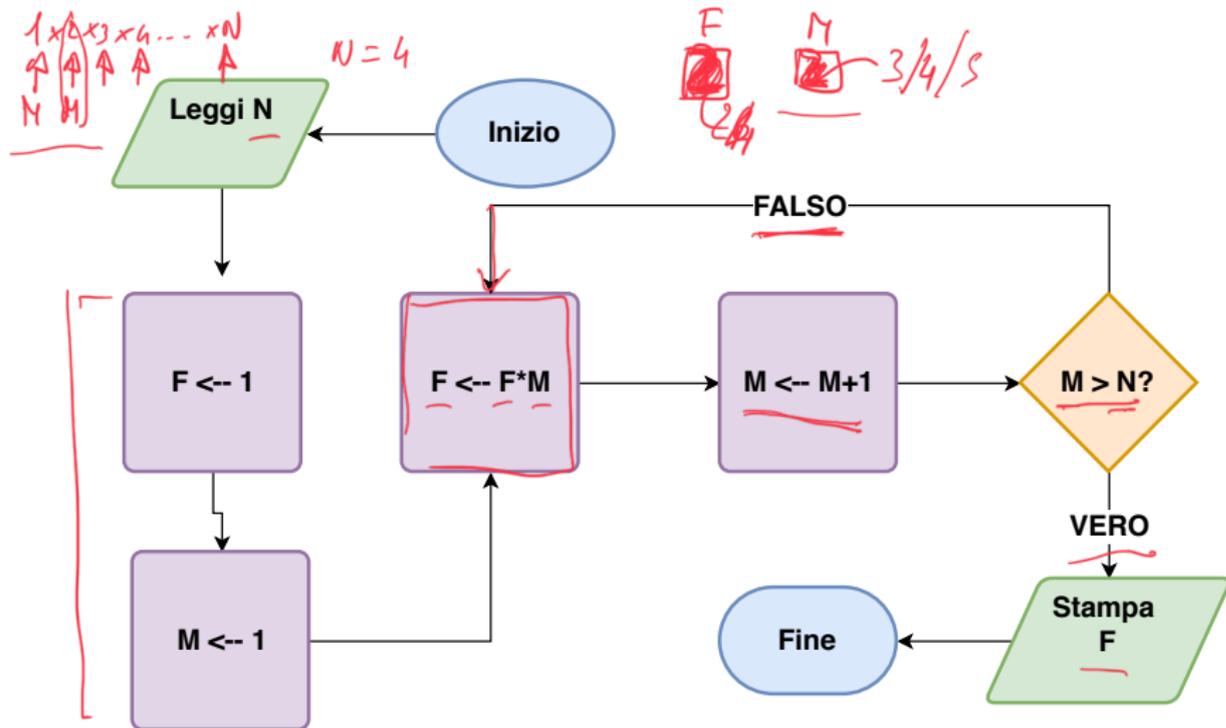
(dopo aver versato mezzo bicchiere di vino bianco ...) far sobbollire a fuoco lento **fino a quando tutto l'alcool sar  evaporato**



# Notazione Lineare Strutturata (NLS)

---

# Esempio: calcolo del fattoriale di un numero





Se gli algoritmi da rappresentare sono **articolati e complessi**, i diagrammi di flusso a blocchi possono riverlarsi:

- poco pratici → soggetti ad errori
- poco leggibili

Alternativa: NLS (Notazione Lineare Strutturata)

## Costrutti

### Sequenza

Equivalente ad uno o più blocchi di operazioni che si susseguono.

### Selezione

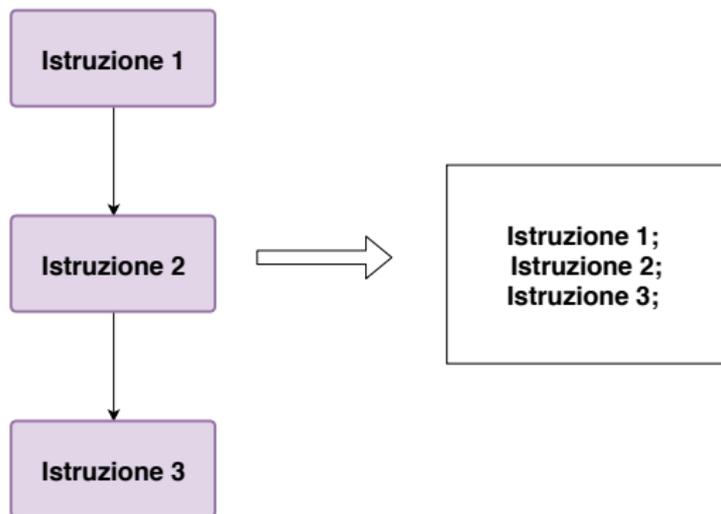
Equivalente al blocco condizionale

### Iterazione

Equivalente al blocco condizionale più uno o più blocchi di operazioni disposti in modo da formare un ciclo

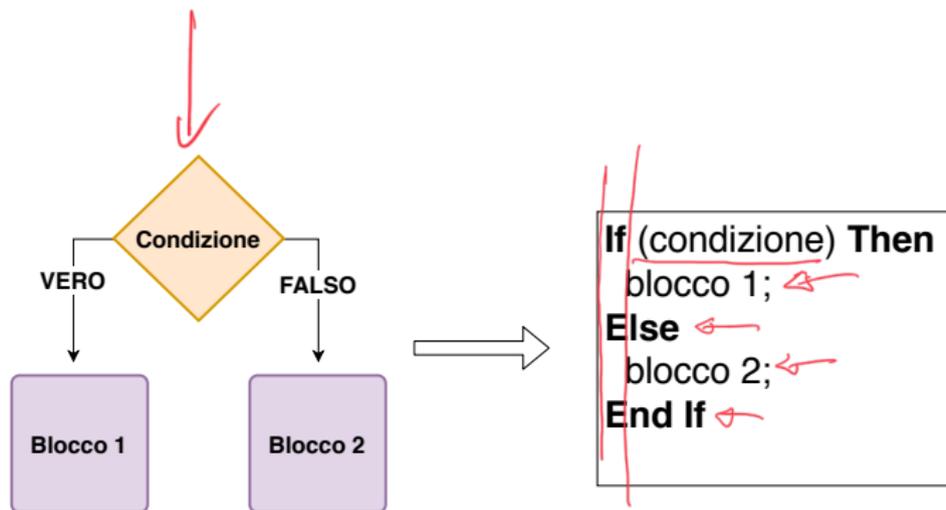
# Notazione lineare strutturata

## Sequenza



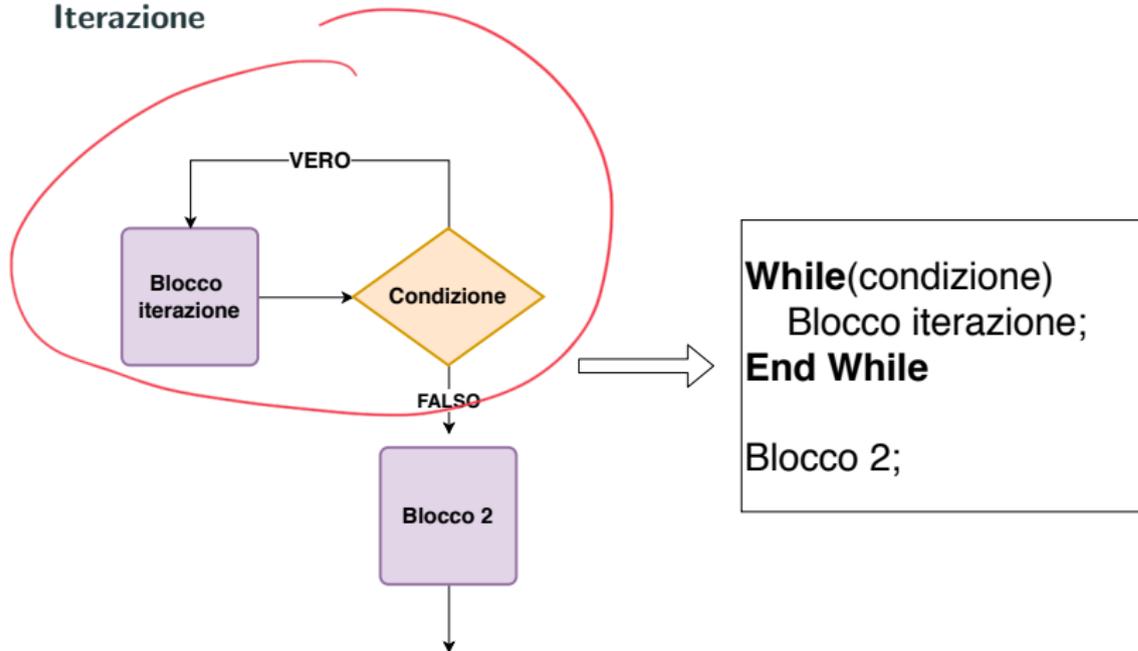
# Notazione lineare strutturata

## Selezione



# Notazione lineare strutturata

Iterazione



### Teorema di Böhm-Jacopini (1966)

Ogni algoritmo può essere costruito utilizzando unicamente tre strutture (o schemi di controllo):

- la sequenza
- la selezione
- il ciclo o iterazione



⇒ Ogni altro tipo di istruzione può essere **sostituito da una combinazione dei tre schemi precedenti**



In un qualsiasi linguaggio di programmazione sono **sufficienti espressioni che rappresentino le tre strutture NLS** per scrivere e implementare qualsiasi programma.



Ovviamente i **linguaggi di programmazione** mettono a disposizione anche **altri costrutti** (ad esempio il costrutto `for` del C/C++).

## **NLS: esempi**

---

```
1 Inizio  
2   Leggi X  
3   Leggi Y  
4    $Z \leftarrow X + Y$   
5   Stampa Z  
6 Fine
```

# Massimo tra due numeri

1 **Inizio**

2 Leggi  $X=3$

3 Leggi  $Y=3$

4 **If** ( $X > Y$ ) **then**

5 Stampa X

6 **Else**

7 Stampa  $Y$

8 **End If**

9 **Fine**

$$\underline{X \leq Y} \Leftrightarrow X < Y$$

Stampa Y

Stampa X

3

# Stampa i numeri da 1 a N ✕

1 **Inizio**

2 ✕ Leggi N ←

3  $M \leftarrow 0$  | 1

4 **While** ( $M \leq N$ ) **Do**

5      $M \leftarrow M + 1$

6     Stampa M

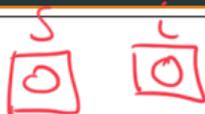
7 **End While** ←

8 **Fine**

Diagram illustrating the loop execution for N=3. The sequence of numbers 0, 1, 2, 3, 4 is shown in boxes. Arrows labeled '+1' indicate the increment of M. Below 0 is 'INIZIALIZATO', below 1 is 'Stampa', below 2 is 'Stampa', and below 3 is 'Stampa'. A circled 'N=3' is at the top right. A large red oval encircles the loop body 'STAMPA M' and 'M ← M+1'. Handwritten conditions '(M ≤ N)' and '(M < N+1)' are shown with arrows pointing to the loop body.

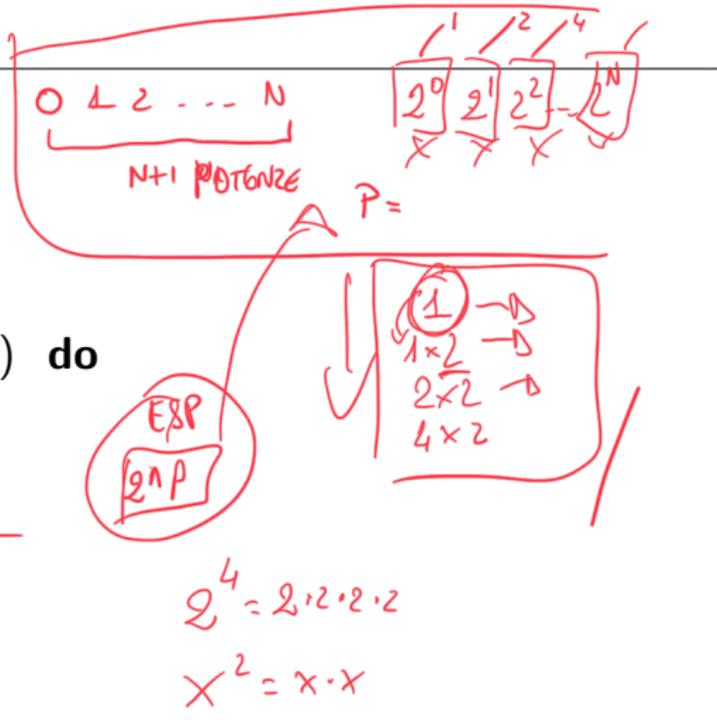
# Somma dei primi N numeri

```
1  Inizio
2  Leggi N
3   $i \leftarrow 0$ 
4   $S \leftarrow 0$ 
5  While(  $i < N$  ) Do
6       $i \leftarrow i + 1$ 
7       $S \leftarrow S + i$ 
8  End While
9  Stampa S
10 Fine
```



# Stampa le prime N+1 potenze del numero 2

```
1 Inizio  
2   Leggi N ←  
3   M ← 0  
4   P ← 1 ←  
5   While (M ≤ N) do  
6     Stampa P ←  
7     P ← P · 2  
8     M ← M + 1 ←  
9   End While  
10 Fine
```



# Algoritmo di euclide per il m.c.m

```
1 Inizio
2   Leggi A,B
3   MA ← A
4   MB ← B
5   While(MA <> MB) do
6     If(MA > MB) Then
7       MB ← MB + B
8     Else
9       MA ← MA + A
10    End If
11  End While
12  Stampa "mcm=" MA
13 Fine
```

*diverso*

Es:  $\text{mcm}(3,7) = 21$

MA	MB
3	7
6	
9	
	14
12	
15	
	<b>21</b>
18	
<b>21</b>	

*DA 5\*7=35*

# Algoritmo di Euclide per il M.C.D.

DA STAMPARE

```
1  Inizio
2  Leggi A,B
3  If (A<B) Then
4    MB ← A
5    MA ← B
6  Else
7    MB ← B
8    MA ← A
9  End If
10 While (MB <> 0) do
11   r ← MA%MB
12   MA ← MB
13   MB ← r
14 End While
15 Stampa "MCD=" MA
16 Fine
```

Es:  $MCD(21,14) = 7$

MA	MB	MA % MB
21	14	7
6	7	0
7	0	—